

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR  
MATEMATIKA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TEAMS GAMES TOURNAMENTS(TGT) PADA SISWA KELAS VIIIB  
SMP NEGERI 1 KASIHAN**

Arfi Nana Kustrianty  
11144100031

Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas PGRI Yogyakarta  
2015

Email: [karfinana@yahoo.com](mailto:karfinana@yahoo.com)

**ABSTRAK**

*ARFI NANA KUSTRIANTY. Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen (TGT) Pada Siswa Kelas VIIIB SMP Negeri 1 Kasihan. Skripsi. Yogyakarta. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta, Oktober 2015.*

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournamen (TGT) pada materi sistem koordinat siswa kelas VIIIB SMP Negeri 1 Kasihan.*

*Penelitian ini dilakukan di kelas VIIIB SMP Negeri 1 Kasihan pada semester ganjil tahun ajaran 2015/2016. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Dalam masing-masing siklus ada empat tahap yaitu perencanaan (Planning), tindakan (acting), observasi (Observing), dan refleksi (reflecting). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIIIB SMP Negeri 1 Kasihan semester ganjil tahun ajaran 2015/2016 yang terdiri dari 32 siswa. Objek penelitian adalah pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournamen (TGT) pada materi sistem koordinat. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, tes hasil belajar, catatan lapangan, wawancara. Dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menelaah seluruh data yang tersedia, baik secara deskripsi kuantitatif maupun deskripsikualitatif.*

*Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournamen (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournamen (TGT) dapat meningkatkan: (1) motivasi belajar siswa pra tindakan dalam kategori sedang (59,30%) meningkat mencapai kategori tinggi (70,33%) pada siklus I dan meningkat mencapai kategori sangat tinggi (84,04%) pada siklus II. (2) Nilai rata-rata hasil belajar pra tindakan adalah 55,09 dengan ketuntasan dalam kategori sangat rendah (12,50%), meningkat menjadi 71,52 dengan ketuntasan dalam kategori sedang (58,62%) pada siklus I dan meningkat mencapai 86,35% dengan ketuntasan dalam kategori sangat tinggi (90,63%) pada siklus II.*

**Kata kunci:** Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen (TGT), Motivasi Belajar, Hasil Belajar.

**PENDAHULUAN**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, yang

berlangsung dalam 2 pertemuan, proses pembelajaran yang berlangsung di SMP Negeri 1 Kasihan, guru menggunakan

metode ceramah dalam pembelajarannya. Di dalam pembelajaran tersebut siswa diminta untuk memperhatikan apa yang sedang dijelaskan oleh guru, mencatat materi yang sedang dipelajari dan mengerjakan soal latihan yang telah diberikan. Hal ini menyebabkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran masih tergolong sedang.

Berdasarkan hasil angket yang telah dilakukan oleh peneliti kepada siswa kelas VIIIB tersebut, ternyata motivasi siswa memiliki rata-rata persentase yaitu 59,30%. Pada saat pembelajaran dilaksanakan mereka cenderung malas untuk belajar, siswa sering mengeluh jika diminta untuk mencatat materi dan mengerjakan soal. Dari hal tes ulangan harian pada materi sebelumnya hasil belajar yang mereka peroleh kurang memuaskan atau kurang dari KKM yang sudah ditetapkan oleh sekolah.

Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu Bagaimana upaya meningkatkan Motivasi dan hasil belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Kasihan?

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya temuan pada bidang pendidikan matematika. Apabila

penelitian ini menunjukkan hasil yang baik dalam peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika, maka dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran matematika di SMP.

- 1) Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam belajar matematika.
- 2) Bagi guru, diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memberikan motivasi kepada siswa di dalam proses pembelajaran matematika siswa SMP. Dan juga diharapkan dapat memberikan referensi model pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran.
- 3) Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan dalam hal penelitian serta pengalaman nyata dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*.

## KAJIAN TEORI

Dalam penelitian ini yang dimaksud belajar matematika adalah suatu proses aktivitas mental/psikis yang kompleks berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam aspek kognitif, afektif, dan

psikomotorik yang berkaitan dengan angka-angka, bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur yang digunakan untuk menyelesaikan masalah angka dan bilangan.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pembelajaran matematika adalah suatu aktifitas atau kegiatan yang dilakukan oleh siswa dan guru untuk memodifikasi dan mentransformasikan pengetahuan yang berkaitan dengan angka-angka, bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur yang digunakan untuk menyelesaikan masalah angka dan bilangan.

Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat (Hamzah B. Uno, 2013: 03). Menurut Hanafiah dan Cucu Suhana motivasi adalah kekuatan (*power motivation*) daya pendorong (*driving force*) atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, efektif, maupun psikomotor.

Menurut Winkel dalam Purwanto (2011: 45) hasil belajar adalah perubahan dalam sikap dan tingkah

lakunya. Sedangkan menurut Abdurrahman dalam Asep Jihad dan Abdul Haris (2010: 14) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Benyamin S. Blomm dalam Asep Jihad dan Abdul Haris (2010: 14) terdapat tiga ranah dalam hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Mills dalam Ali Hamzah dan Muhlisrarini (2014: 153) Model adalah bentuk representatif akurat, sebagai aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Menurut Ali Hamzah dan Muhlisrarini (2014: 153) model pembelajaran adalah landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan belajar yang dirancang berdasarkan proses analisis yang diarahkan pada implementasi kurikulum dan implementasinya pada tingkat operasional di depan kelas. Sedangkan menurut Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (2010: 41) model pembelajaran adalah salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif.

Menurut Rusman (2013: 226) *Teams Games Tournamens* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang

menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 dengan 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. *Teams Games Tournamens* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian mengenai “ Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamens* (TGT) Pada Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 1 Kasihan ”, merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus hingga bulan September pada semester ganjil tahun ajaran 2015/2016. Desain yang digunakan pada penelitian ini menggunakan bagan penelitian menurut Kemmis dan Taggart yang terdiri dari perencanaan (*Planning*), tindakan (*Acting*), pengamatan (*Observing*), dan refleksi (*Reflecting*). Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus. Setiap siklusnya terdiri dari tiga pertemuan.

Instrumen yang digunakan antara lain: lembar observasi kegiatan pembelajaran guru dan observasi kegiatan siswa, angket motivasi belajar, tes hasil belajar, catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket motivasi belajar, tes, catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi.

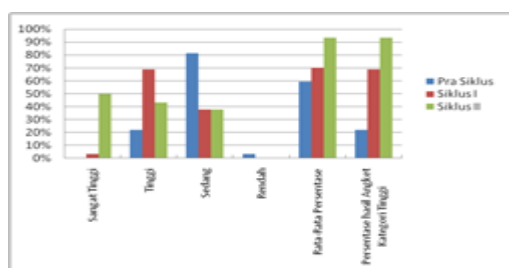
Teknik analisis data menggunakan reduksi data, triangulasi baik deskripsi kualitatif maupun deskripsi kuantitatif dengan menghitung rata-rata dan persentase ketuntasan siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Motivasi belajar siswa bila dilihat dengan hasil angket, telah mengalami peningkatan. Dari tabel analisis dapat dilihat rata-rata persentase hasil angket pra siklus 59,30% dengan persentase angket kategori tinggi 21,88%. Kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus I, rata-rata persentase hasil angket meningkat menjadi 70,33% dengan persentase angket kategori tinggi 68,97%. Karena persentase angket kategori tinggi belum mencapai 75%, maka dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II, rata-rata persentase hasil angket meningkat menjadi 84,04%

dengan persentase angket kategori tinggi sebesar 93,33%.

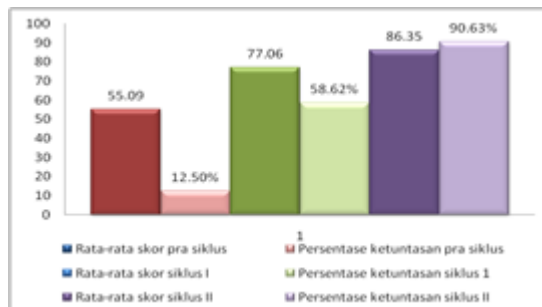
Dengan demikian, maka hasil angket baru tercapai setelah pelaksanaan pembelajaran di siklus II yang ditunjukkan dengan persentase angket kategori tinggi mencapai 93,33% dengan rata-rata persentase mencapai 84,04%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:



**Gambar 13. Diagram hasil angket motivasi belajar siswa**

Hasil belajar ranah kognitif siswa yang berupa tes uraian pada penelitian ini telah mengalami peningkatan. Dari tabel analisis dapat dilihat bahwa rata-rata skor pra tindakan 55,09 dengan persentase ketuntasan 12,50%. Kemudian setelah dilakukan tindakan siklus I, rata-rata skor mengalami peningkatan yaitu menjadi 71,52 dengan persentase ketuntasan 58,62%. Pada tindakan siklus I rata-rata skor dan persentase ketuntasan telah mengalami peningkatan, tetapi karena belum memenuhi indikator keberhasilan maka dilakukan tindakan pada siklus II. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II rata-rata skor hasil belajar meningkat

menjadi 86,35 dengan persentase ketuntasan mencapai 90,63%.



**Gambar 14. Diagram hasil belajar siswa**

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian tindakan kelas pada siswa kelas VIIIB SMP Negeri 1 Kasihan dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* (TGT) dapat meningkatkan telak dilaksanakan dengan baik. Melalui diskusi kelompok, permainan (*games*) dan pertandingan (*tournamen*) membuat siswa lebih aktif dan tidak bosan saat pembelajaran berlangsung. Rata-rata hasil observasi guru pada siklus I dalam kategori tinggi (79,41%) dan meningkat pada siklus II menjadi kategori sangat tinggi (91,18%). Rata-rata hasil observasi siswa pada siklus I dalam kategori tinggi (72,44%) dan meningkat pada siklus II menjadi kategori sangat tinggi (81,73%).

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen*

(TGT) dalam pembelajaran matematika pada materi sistem koordinat khususnya garis dan titik yang sejajar, tegak lurus dan memotong sumbu x dan sumbu y dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Kasihan dengan persentase belajar siswa pada indikator satu dalam pra siklus 55,27%, siklus I 69,18% dan siklus II 77,27%. Indikator dua dalam pra siklus 54,49%, siklus I 63,36% dan siklus II 78,13%. Indikator tiga dalam pra siklus 61,71%, siklus I 72,41% dan siklus II 86,39%. Indikator empat dalam pra siklus 62,50%, siklus I 70,69% dan siklus II 80,83%. Indikator lima dalam pra siklus 60,16%, siklus I 70,98% dan siklus II 78,33%. Dan indikator enam dalam pra siklus 64,58%, siklus I 75,57% dan siklus II 80,83%.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* (TGT) dalam pembelajaran matematika pada materi sistem koordinat khususnya garis dan titik yang sejajar, tegak lurus dan memotong sumbu x dan sumbu y dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Kasihan. Nilai rata-rata sebelum penelitian 55,09 dengan persentase ketuntasan kelas 12,50% (kategori sangat rendah), pada siklus I rata-rata kelas mengalami kenaikan menjadi 77,06 dengan persentase ketuntasan kelas 58,62%

(kategori sedang) dan pada siklus II nilai rata-rata kelas menjadi 86,35 dengan persentase ketuntasan 90,63% (kategori sangat tinggi).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 1 Kasihan ada beberapa saran yang perlu diperhatikan antara lain:

Bagi guru

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* (TGT) dapat dijadikan salah satu pilihan yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran matematika. Guru juga harus memotivasi siswa untuk berinteraksi baik dengan siswa maupun dengan guru.

Bagi sekolah

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* (TGT) dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran matematika yang dapat diterapkan di SMP Negeri 1 Kasihan.

Bagi siswa

Siswa harus memiliki keinginan untuk belajar matematika sehingga dalam pembelajaran, siswa lebih termotivasi, siswa juga harus mengembangkan kemampuan bertanya kepada guru dan teman, menyampaikan pendapat saat berdiskusi maupun saat melakukan presentasi.

Bagi Peneliti Berikutnya

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Tema Games Tournamen* (TGT) dapat dijadikan salah satu alternatif bagi peneliti berikutnya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ali Hamzah. dan Muhlisrarini. 2014. *Perencanaan Dan Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Asep Jihad dan Abdul Haris. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Daniel muijs dan David Reynolds. 2008. *Effective Teaching Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Didik Komaidi. dan Wahyu Wijayati. 2011. *Panduan Lengkap PTK*. Yogyakarta: Sabda Media.
- Dimyanti dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Eva Latipah. 2012. *Pengantar Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: Pedagogia(PT Pustaka Insan Madani).
- Hamzah B Uno, Nina Lamatengo dan Satria Koni. 2011. *Menjadi Peneliti PTK Yang Profesional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamzah B Uno. 2008. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: Familia.
- Miftahul Huda. 2013. *Model-Model Pengadilan dan Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- MM. Endang Susetyawati dan Sumaryanta. 2005. *Teknologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta.
- Nana Sudjana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nanang Hanafiah. dan Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Oemar Hamalik. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Robert E Slavin. 2008. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan*

- Praktik*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Rochiati Wiriaatmadja. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sardiman. 2014. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiono. 2001. *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunt, Suhardjono, dan Supardi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suwarsih Madya. 2009. *Penelitian Tindakan (Action research)*. Bandung: Alfabeta cv.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Warsono dan Hariyanto. 2013. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wina Sanjaya. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Zainal Arifin. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset. *Progresif*. Jakarta: Prenada Media.
- Tim Penyusun. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Zaenal Arifin. 2009. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.